



# **Gift App/IHC**

**Alunos: Gabriel Anselmo, Luis  
Bertelli Nicolas e Vitor**

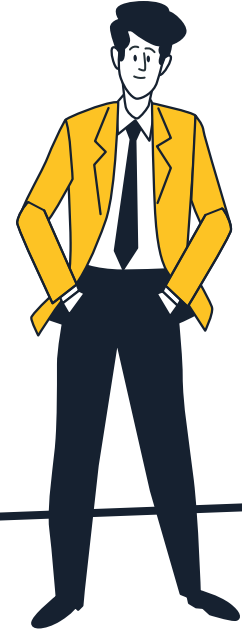
# Roteiro

- Introdução
- Planejamento
  - Entrevistas
  - Framework 5W2H
  - Mapa de empatia
- Apresentação da solução (APP - Gift)
- Resultados De Usabilidade
  - Avaliação
  - Pontos Positivos
  - Pontos Negativos
- Conclusão



# Introdução

- Objetivo do trabalho: Gamificação para deixar a disciplina mais dinâmica e recompensadora
- 3 Fases:
  - Fase de análise contextual
  - Fase de design
  - Fase de avaliação



# Entrevista

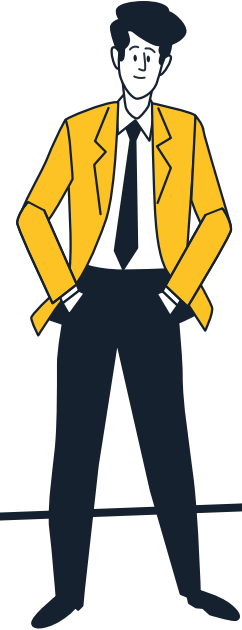
- Qual faixa etária?
- Qual sua fase no curso de BCC e semestre de entrada na UDESC?
- Você sabe sobre o que é a disciplina de IHC?
- Qual sua expectativa com a disciplina?
- Que dificuldades você tem no geral nas disciplinas?
- Você já ouviu falar sobre gamificação?

# Entrevista

- Já fez alguma disciplina na udesc que o professor utilizou algum conceito de gamificação?
- Já teve alguma outra experiência com gamificação?
- Você prefere aulas mais expositivas ou interativas?
- Como você gostaria de participar de disciplinas com gamificação?
- Que sugestão você daria para aplicação de gamificação na disciplina de ihc? Quais são as facilidades e dificuldades que a gamificação pode trazer?

# Resultados

- Amostra: 5 pessoas.
- Alunos de BCC que não fizeram IHC.
- Não eram familiares com IHC.
- São favoráveis à gamificação.



# Framework 5W2H

01

## O que?

Motivar engajamento da turma

02

## Por que?

Ajudar a entender melhor os conteúdos e aumentar presença.

03

## Quando?

Marca presença no aplicativo e toda aula tem perguntas para responder.



## Como?

Elementos de jogos: Quiz estilo perguntados e ranqueamento

04

## Onde?

Aplicação para dispositivos móveis

05

## Quanto?

Feedback do sistema e feedback do professor.

06

# Mapa de Empatia

01

O que ele  
pensa/ sente

Se sente  
desmotivado.

02

O que ele  
escuta

Gamificação  
ajuda a interagir  
mais com o  
conteúdo

03

O que ele vê

Competição  
sadia, mais  
motivado

04

DOR

Pressão, medo.


05

Necessidades/  
Ganhos

Motivação,  
conseguir  
destaque na  
turma



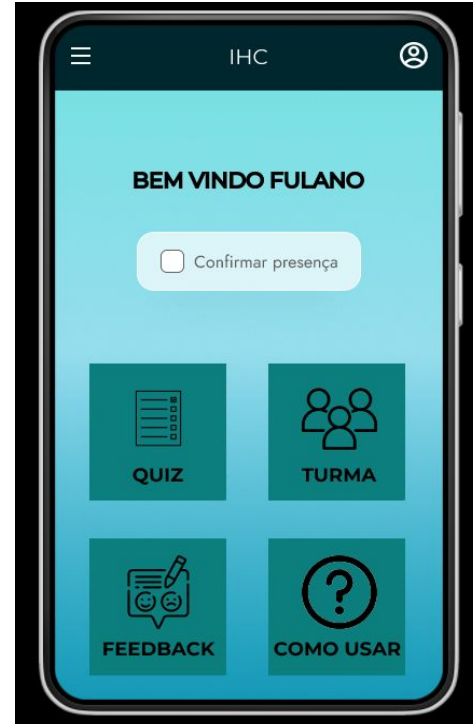
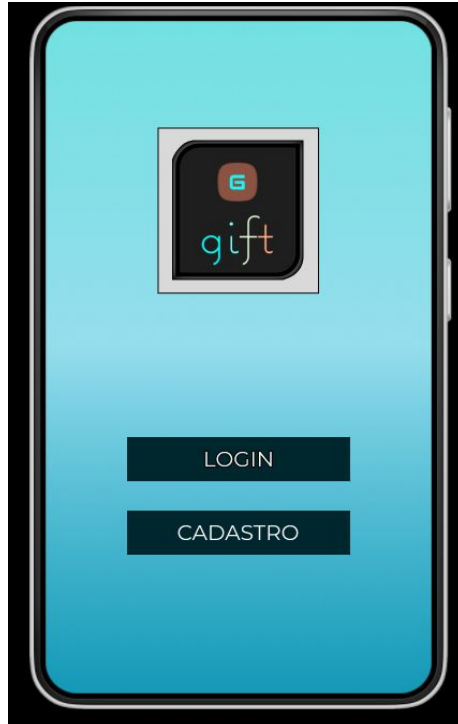
# O que é o Gift?



Um aplicativo desenvolvido na disciplina da IHC a fim de melhorar a interação dos alunos nas aulas com o uso de gamificação.

Gift traduzindo para o português Significa presente, onde os alunos podem registrar presença nas aulas e jogar um quiz para aprimoramento do conteúdo passado em sala.

# Gift




# Gamificação

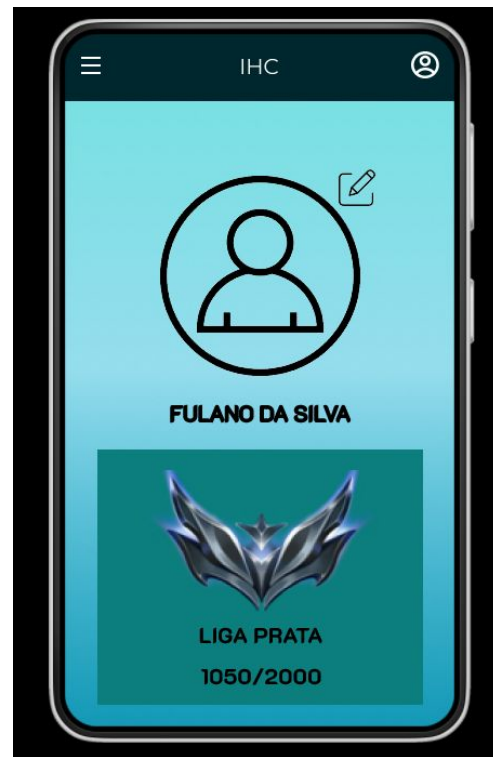
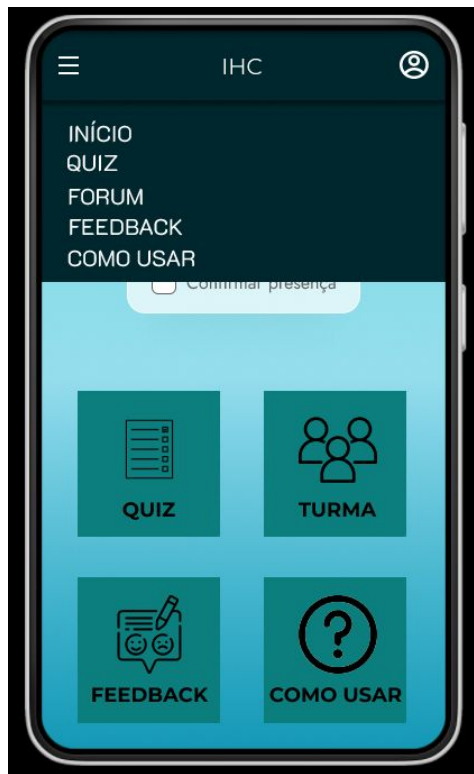
- Divisão Ligas
- Ganhar Pontos
  - ◆ Presença
  - ◆ Quiz
  - ◆ Forum



# Critérios ergonômicos

- 
- Visibilidade
  - Consistência e padrões
  - Feedback para o usuário
  - Ajuda e documentação

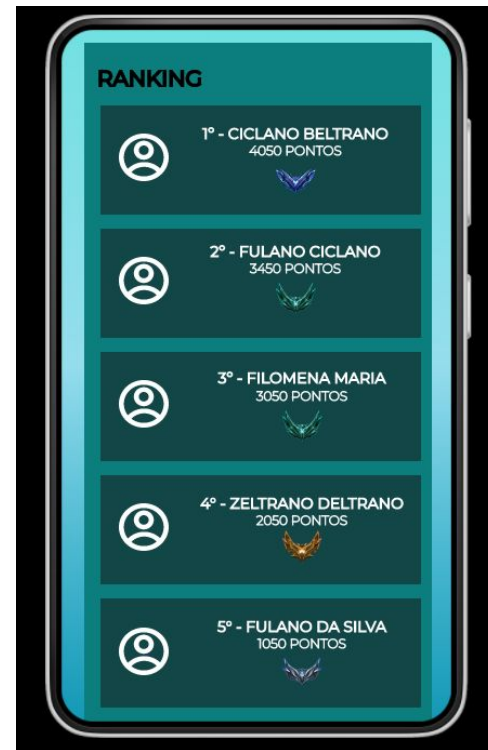
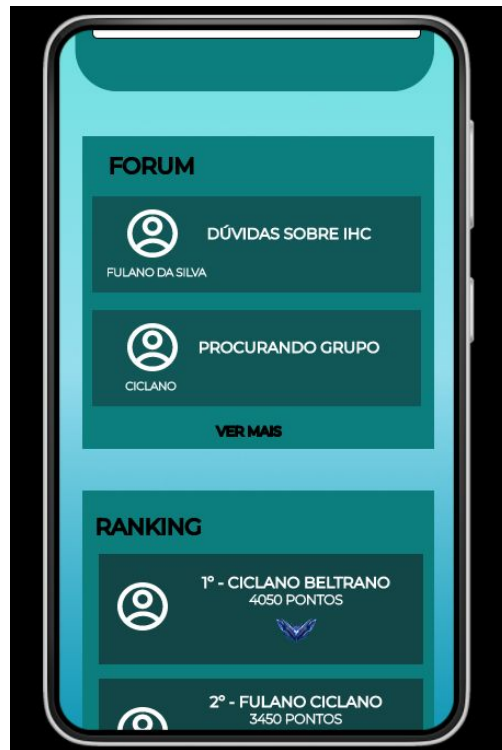
# Sobre o Aplicativo



# Sobre o Aplicativo

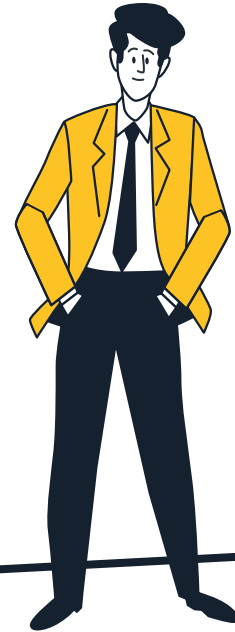


# Sobre o Aplicativo



# Fase de Avaliação

A avaliação foi feita com base em várias perguntas sobre o aplicativo, observação de como o usuário interage com o aplicativo e quais as possíveis mudanças que seriam interessantes ao compilar todos esses dados.





# Fase de Avaliação

Roteiro de tarefas:

- 1 - Faça seu cadastro
- 2 - Faça seu login na plataforma
- 3 - Acesse a página de instruções
- 4 - Faça alterações no perfil
- 5 - Registre a presença
- 5 - Encontre o ranking
- 6 - Poste uma pergunta no fórum
- 7 - Responder o quiz



# Fase de Avaliação

Os usuários em média levaram 10 minutos para completar todo o roteiro e realizar o feedback:

Questionário

1 - Como você avalia a visibilidade das informações em tela?(fontes, cores, tamanhos).

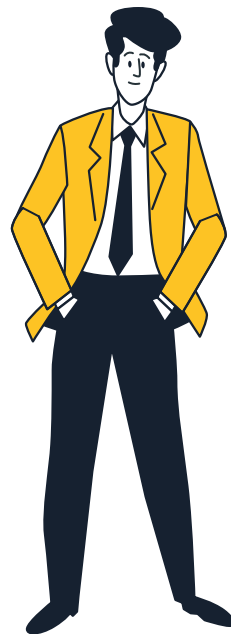
2 - Sua opinião sobre a facilidade de encontrar informações no aplicativo?

3 - Sua opinião quanto a fluidez da navegação no aplicativo.

4 - Foi fácil o aprendizado das funcionalidades do aplicativo?

5 - O que você achou do quiz dentro do aplicativo?  
Qual sua opinião sobre as perguntas?

6 - Pontos positivos e negativos da aplicação



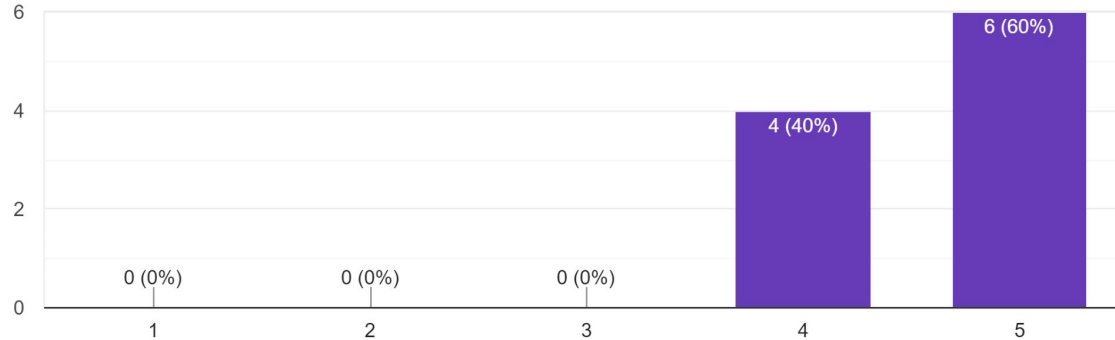
# Fase de Avaliação

Dos usuários que responderam o formulário:

- Faixa etária de 18 a 20 anos (4 pessoas) e 21-23 anos (6 pessoas).
- 2 fizeram a disciplina de IHC, 4 não fizeram e 4 estão cursando.

1 - Como você avalia a visibilidade das informações em tela?(fontes, cores, tamanhos).

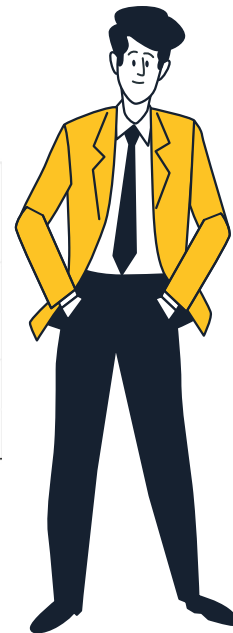
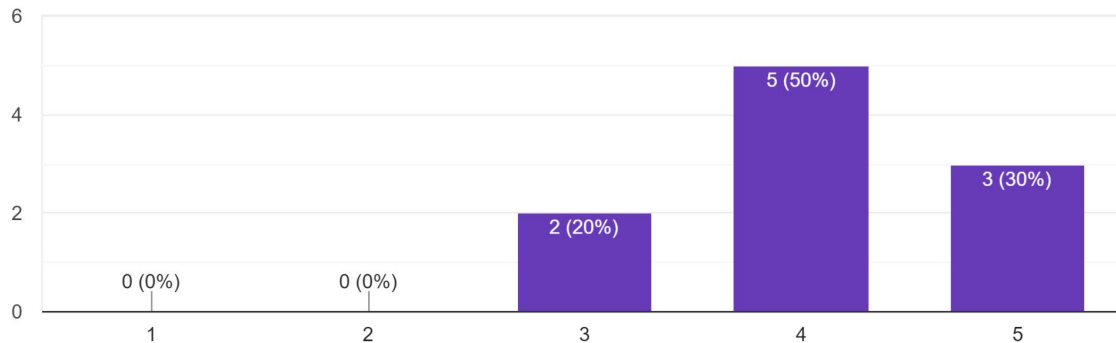
10 respostas



# Fase de Avaliação

2 - Sua opinião sobre a facilidade de encontrar informações no aplicativo?

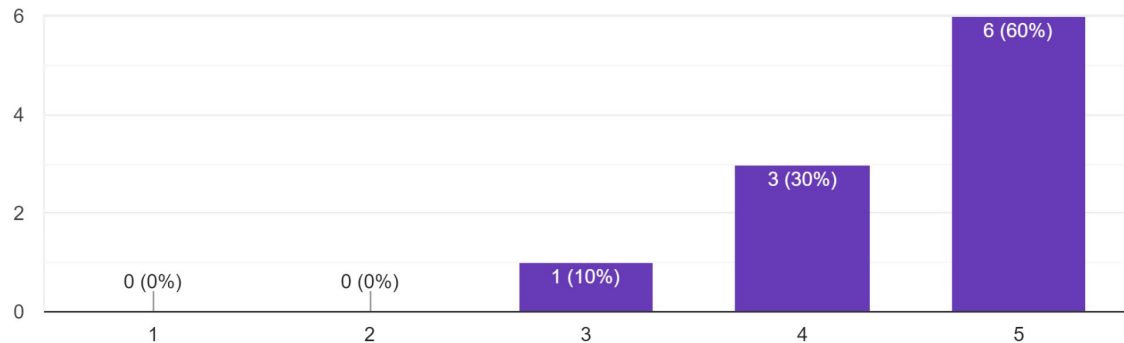
10 respostas



# Fase de Avaliação

3 - Sua opinião quanto a fluidez da navegação no aplicativo.

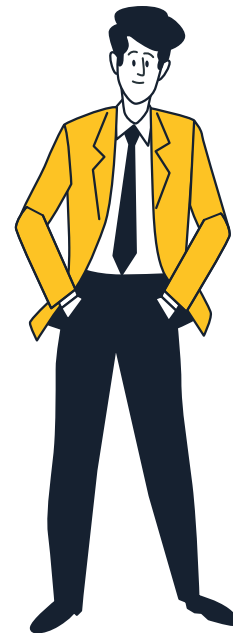
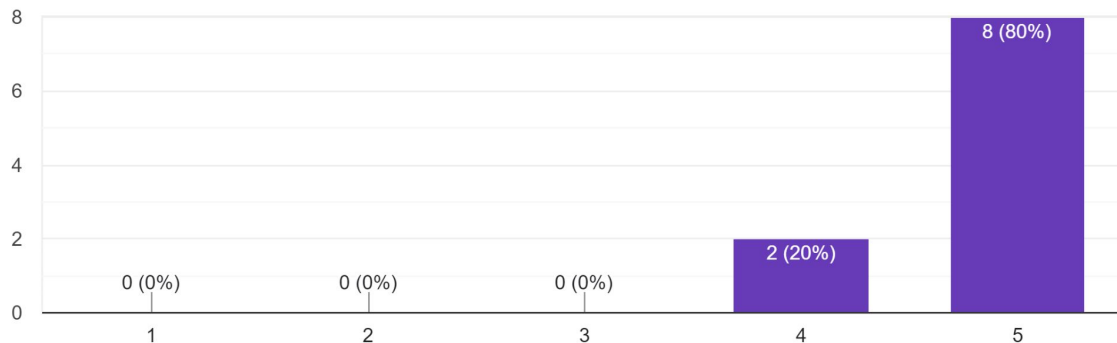
10 respostas



# Fase de Avaliação

4 - Foi fácil o aprendizado das funcionalidades do aplicativo?

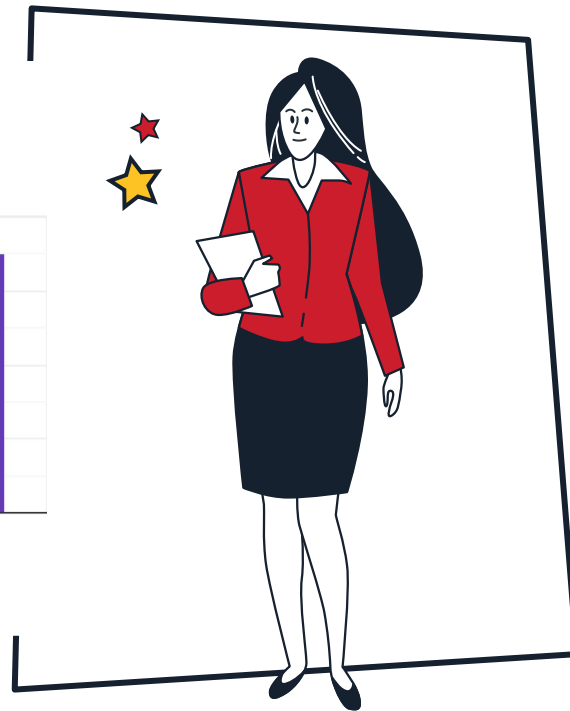
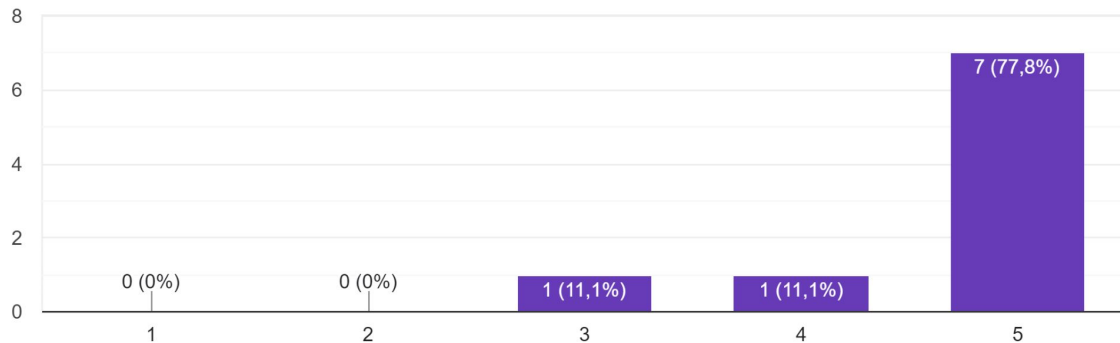
10 respostas



# Fase de Avaliação

5 - O que você achou do quiz dentro do aplicativo?

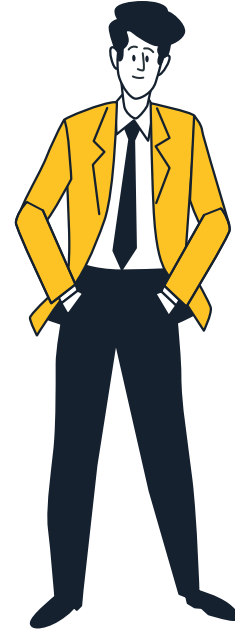
9 respostas



# Fase de Avaliação

Qual sua opinião sobre as perguntas do Quiz?

- Fiel ao conteúdo:
- Bacanas:
- Não sei
- Muito relevantes e importantes para o tema
- Em sua maioria, foram bem estruturadas com respostas objetivas das quais pode-se retirar um aprendizado
- Estão bem feitas, porém não têm um objetivo claro





# Fase de Avaliação

Feedback dos usuários sobre;

Pontos positivos da aplicação:

- Simples e fácil de usar
- Curti o modelo. Intuitivo, fácil de aprender
- Facilidade de acesso
- Elementos visualmente fáceis de encontrar

Pontos negativos da aplicação:

- Botão de voltar: Houve solicitações para a inclusão de um botão de voltar ou um menu que não se desativa.
- Melhorias na explicação de como usar
- Botão de voltar: Houve solicitações para a inclusão de um botão de voltar ou um menu que não se desativa.



# Pontos de melhorias

- Layout, melhorar o contraste das cores
- Adicionar um botão de voltar
- Separar de forma mais clara os elementos na categoria turma.
- Rever melhor a localização de botão de confirmar presença



**Obrigado Pela  
Atenção!**